Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

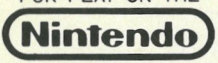
Little NINJA BROTHERS™

NES-C2-FRG

CULTURE BRAIN

SPIELANLEITUNG

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE



ENTERTAINMENT
SYSTEM™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABLITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEW BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

TM and © 1991 CULTURE BRAIN INC. All rights reserved.

ZUR BEACHTUNG

- Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
- Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Kontakt bringen. Dies kann die Spielkassette und/ oder das Grundgerät beschädigen.
- Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.
- Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
- Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Danke, daß Du „Little Ninja Brothers“ von Culture Brain für Dein Nintendo Entertainment System gekauft hast.
Lies Dir diese Spielanleitung sorgfältig durch und hebe das Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

INHALT

- ✻ Geschichte 4
- ✻ Jack & Ryus lustige Ninja Action 6
- ✻ Spezielle Trainingsstufe 10
- ✻ Das Spiel geht los 12
- ✻ Das Abenteuer in Chinaland 16
- ✻ Den Unterbildschirm verwenden 20
- ✻ Auf in den Kampf! – Der Kampfbildschirm 22
- ✻ Wie man zurechtkommt 24
- ✻ Spielfiguren 26
- ✻ Gegenstände 29
- ✻ Gute Ratschläge 33
- ✻ Wettkampf-Modus 35

DIE GESCHICHTE –

Eines Tages gab es in ganz Chinaland eine Not-Fernsehsendung. „Ich bin Blu Boltar, Lord des Yoma Clans. Ihr alle, seht euch das an!“
Was die Leute sahen, war, daß Blu Boltar ein Seil um den Herrscher des Chinalandes, Kaiser Ching, wickelte. „Hallo, kann mir irgendjemand irgendwie helfen!“ – „Hah, Dir helfen? Chinaland gehört nun mir. Jeder, der sich mir entgegenstellt, wird vernichtet!“
Die Menschen von Chinaland haben jetzt ein ernstes Problem.

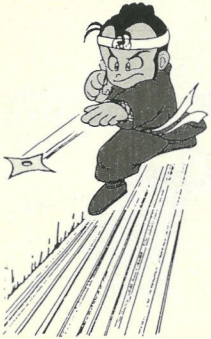
ANFANG DES ABENTEUERS

Die beiden begeisterten Ninja Brüder Jack und Ryu sahen die Sendung auf dem Berg Epin. Sie begaben sich auf die Reise, um den Yoma Clan zu besiegen und Frieden nach Chinaland zurückzubringen.
Sie sind auf dem Weg nach Yokan, der Hauptstadt von Chinaland! Was für Abenteuer werden auf Dich in Chinaland warten . . .

JACK UND RYUS

1. Verstärke Deine Schlagkraft

Wenn Du Schlaggegenstände kaufst oder bekommst, erhöht sich Deine Schlagkraft!
Kommando: Um den Schlag auszustatten, wähle „Equipment“ und danach „Punch“.



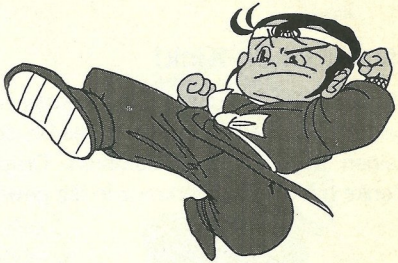
2. Wurfsterne

Wenn ein ✧-Ball erscheint, nachdem Du einen Felsen geschlagen hast, schnapp ihn Dir, damit kannst Du für eine bestimmte Zeit Wurfsterne werfen. Es gibt vier verschiedene Arten, die Du kaufen kannst, also kaufe klug.
Sie sind eine gute Reservewaffe für den Notfall.
Kommando: Wähle „Item“.

LUSTIGE NINJA ACTION

3. Kick!

Hier ist die spannende Action! Drücke Knopf B und gleichzeitig in eine Richtung mit dem Steuerkreuz!



4. Die Geheimtechnik „Surger"!

Es gibt hinter den Wurfsternen ein weiteres Geheimnis! Sie erlauben es Dir, den „Surger" einzusetzen, der die Feinde zerstört, ohne sie zu berühren.

Wenn Du powervolle Wurfsterne besitzt, wird Dein „Surger" ebenfalls stärker!

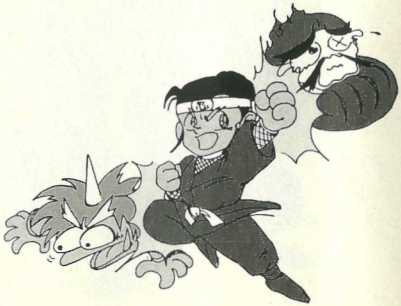
Kommando: Wähle „Item", dann wähle „. . . wave". Drücke Knopf A, um es zu verwenden.

5. Drachen-Kick!

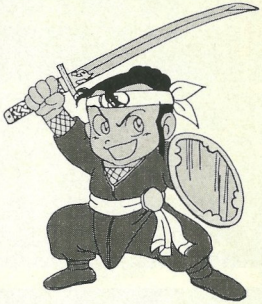
Schlage Felsen, um die Schatzkiste zu bekommen. Wenn ein „K"-Zeichen auftaucht, hol es Dir, denn damit kannst Du einen Drachen-Kick ausführen. Drücke Knopf B, dann lenke mit dem Steuerkreuz in die gewünschte Richtung.

6. Kampf mit unbesiegbaren Bällen

Wenn Du sechs „M"-Zeichen, die aus geschlagenen Felsen erscheinen, gesammelt hast, kannst Du den „Mighty Ball" verwenden. Nimm Dir den „P"-Ball, sobald er erscheint, dann wirst Du für eine bestimmte Zeit unbesiegbar. Wenn Du den mystischen Gegenstand besitzt, kannst Du den geheimen „Kombinierten Kreuzangriff" starten . . .



7. Es gibt auch Schwerter!

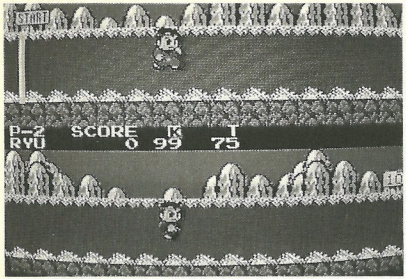


Einige Mitglieder des Yoma Clans können nur mit dem Schwert besiegt werden!
Doch wenn Du Feinde mit dem Schwert besiegst, bekommst Du weniger Erfahrungspunkte, als Du mit einer anderen Methode erzielen könntest. Es ist also besser, das Schwert nur gegen diejenigen Feinde einzusetzen, die nur mit dem Schwert besiegt werden können.

Laßt uns den Yoma-Clan besiegen!
Um im Kampf Vorteile zu haben, mußt Du

1. Felsen schlagen und die Schatzkiste schnappen. Verschiedene Gegenstände sind darin versteckt.
2. Deine Schläge und Dein Schwert weise einsetzen.
3. Die lustige Ninja Action meistern.

SPEZIELLE TRAININGSSTUFE



Die Controllerführung ist in dieser Stufe etwas unterschiedlich.
Wenn Du Knopf A dauernd drückst, rennen Jack und Ryu nach vorne!
Nun verwende den „A-Knopf-Lauf“ und „Drachen-Kick“, um diese spezielle Stufe zu meistern!

Was ist die spezielle Trainingsstufe?

Während Du auf der Reise bist, wirst Du die Trainingsstufen in der Stadt oder in einem Gebäude finden, die horizontal scrollen.
Wenn Du das Training schaffst, findest Du etwas Gutes . . .!
Wenn Du im 1-Spieler-Modus spielst, übernimmt der Computer Deinen Partner Ryu.

Controllerführung in der Trainingsstufe

Rennen▶

Drücke dauernd Knopf A.

Schlagen▶

Drücke nur Knopf A.

▼Kick

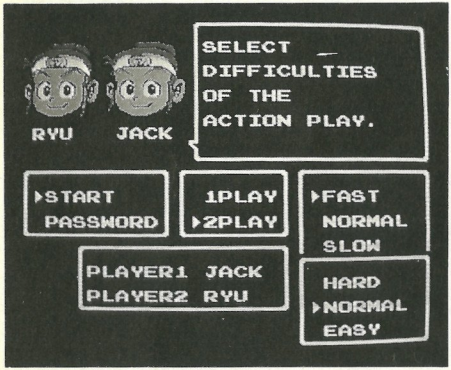
Drücke Knopf B, während Du das Steuerkreuz benutzt.

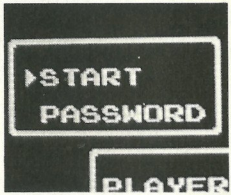
◀Drachen Kick

Drücke Knopf B, dann sofort das Steuerkreuz.

DAS SPIEL GEHT LOS!

Es gibt zwei Arten von Modus, das RPG (Rollenspiel) und der Wettkampf-Modus. Für den Wettkampf-Modus siehe Seite 35.
Nun fangen wir mit dem RPG an.





Um das Spiel von vorne zu beginnen, wähle START, um weiterzuspielen, wo Du aufgehört hast, wähle PASSWORD und gib dieses dann ein. (Siehe Seite 14)

Wie viele Spieler?

Wähle zwischen dem 1- oder 2-Spieler-Modus. Wenn Du den 1-Spieler-Modus wählst, steuerst Du Jack. Im 2-Spieler-Modus ist der erste Spieler Jack und der zweite Ryu.

Wähle die Textgeschwindigkeit

Entscheide Dich für eine angenehme Geschwindigkeit beim Lesen der Botschaften.

Wähle die Schwierigkeitsstufe der Action

Es stehen drei Möglichkeiten zur Auswahl.

1. Hard (Schwer)

Für den fortgeschrittenen Spieler. Die Action wird Dir den Atem nehmen!

2. Normal

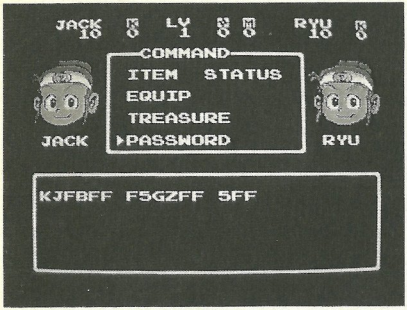
Mittelschwere Action ist gut für Anfänger und Kinder.

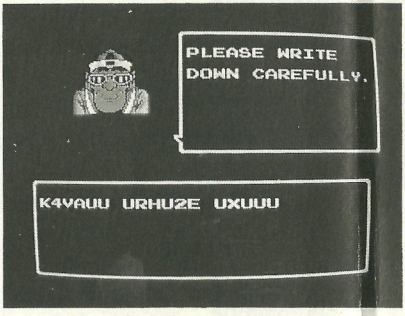
3. Easy (Leicht)

Die künstliche Intelligenz (AI) wird die Schwierigkeit je nach dem Können des Spielers bestimmen und einstellen. Dieser Modus wird empfohlen, wenn die gesamte Familie am Spiel teilnimmt.

Passwörter lassen Dich dort weiterspielen, wo Du aufgehört hast

Vergiß nicht, Dir das Paßwort aufzuschreiben, bevor Du zu spielen aufhörst. Das Paßwort ermöglicht es Dir, dort weiterzuspielen, wo Du aufgehört hast.
Die Paßwörter werden sowohl im Unterbildschirm, als auch im „Convenience Store" (Geschäft) gegeben.





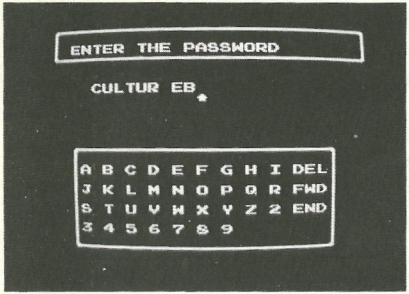
❶ Unterbildschirm

Du kannst ihn immer abrufen. Rufe ihn auf und wähle „Password".

❷ Convenience Store (Geschäft)

Die Geschäfte gibt es in jeder Stadt.

EIN PASSWORT EINGEBEN!

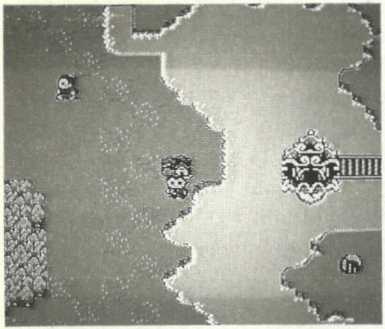


Um ein Paßwort einzugeben, wähle „Password“ im Titelbildschirm. Damit gelangst Du zum Paßwort-Bildschirm.
Wenn Du besiegt wurdest und weiterspielen möchtest, bringt Dich das Paßwort in den „Convenience Store“, wo Du es bekommen hast. Wenn Du in eine neue Stadt gehst, vergiß nicht, im Geschäft vorbeizuschauen, um Dein Paßwort zu erhalten.

Achtung!

Im 2 Spieler Modus wachsen Jack und Ryu gemeinsam. Sogar wenn Ryu erst mitten im Spiel dazukommt, ist die Kraft der beiden gleichwertig. Nur ein Paßwort ist nötig für Jack und Ryu.

DAS ABENTEUER IM CHINALAND!



Controllerführung auf dem Landkarten-Bildschirm:

▶ STEUERKREUZ

Bewegt Jack und Ryu nach oben, unten, rechts und links.

▶ KNOPF A

Öffnet Fenster und zeigt Kommandos an.

▶ KNOPF B

Löscht Deine Auswahl.

● START UND SELECT KNOPF

Nicht in Verwendung.

Außergewöhnliche Arten zu Reisen

Es gibt zwei Möglichkeiten zu reisen, wenn Du auf dem Landkarten Bildschirm bist.

1. WHIRLYBIRD

Er bringt Dich in jede Stadt, die Du bereits besucht hast, ohne anzuhalten.

2. DRAGSTAR

Zwei Menschen können darauf reiten. Du kommst weiter, ohne Deinen Feinden zu begegnen.

GEBÄUDE AUF DER LANDKARTE

HAUPTSTADT

In der Stadt kannst Du die Leute von Chinaland treffen.

DAS GOTTESHAUS

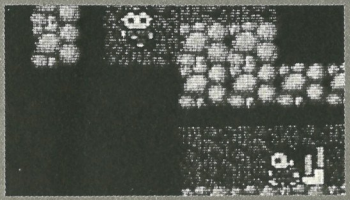
Die zwölf Himmlischen Wesen helfen Dir weiter.

YOMA SCHLOSS

Das Nest des Yoma Clans. Du solltest es besuchen.

WASSERLILIENBURG

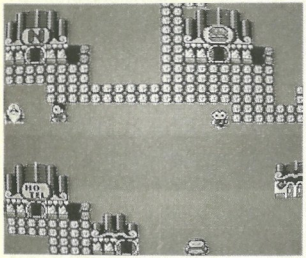
Die Burg der Elfe . . .



Huh? Es ist dunkel!

Es gibt eine Anzahl an dunklen Orten, wie hier auf dem Bild. Wenn Du an einen gerätst, verlasse ihn sofort wieder. Hole Dir das Licht und kehre damit zurück.

IN DER STADT ...
WIE MAN KOMMANDOS VERWENDET



Drücke Knopf A, damit sich das Kommandofenster öffnet.

SPRECHEN

Wenn Du mit den Menschen in der Stadt sprichst, hänge Dich an die Person, mit der Du reden willst und drücke Knopf A. Dann wähle TALK. Wenn Du Knopf A drückst, werden die Leute mit Dir sprechen.

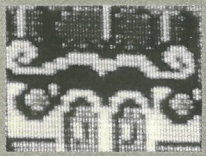
RUFEN

In einem Notfall mußt Du Dir die Kraft einer Retterfigur borgen. Aber wie?

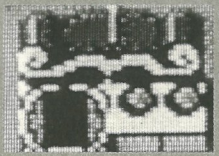
UNTERBILDSCHIRM

Siehe Seite 20.

Gebäude

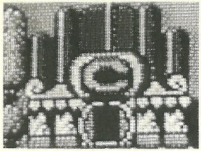


Du kannst ein Haus nicht betreten, wenn die Türe zu ist.

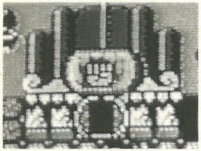


Jemand muß in diesem Haus mit der offenen Türe auf Dich warten.

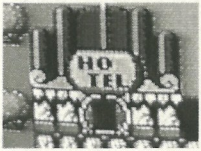
GEBÄUDE BETRETEN



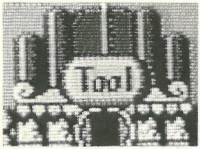
CONVENIENCE STORES
Es gibt ein Gerücht, daß die Geschäfte von einem göttlichen Ort kommen. Das ist sehr nützlich. Du kannst Medizin kaufen, oder die Anzahl der Spieler ändern. Vergiß nicht, Dir das Paßwort aufzuschreiben.



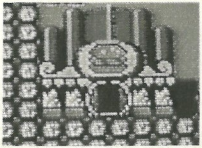
MUNITIONS SHOP
Dort gibt es Schwerter, Schlagverstärker und andere Waffen.



HOTEL
Raste in einem Hotel, wenn Du erschöpft bist. Deine Kraft wird vollständig wiederhergestellt.

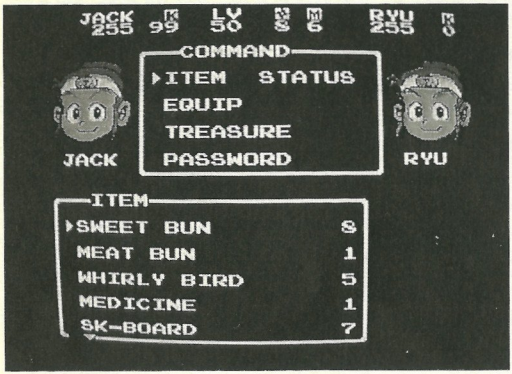


TOOL SHOP (WERKZEUG)
Du kannst verschiedene nützliche Werkzeuge finden.



Es gibt auch einige andere Gebäude, wie das Gotteshaus oder den Training-Club.

DEN UNTERBILDSCHIRM VERWENDEN



Wenn Du Knopf A auf dem Landkarten-Bildschirm drückst, wähle „Sub Screen". Der Bildschirm erscheint so wie auf dem Bild links. Du kannst auf dem Unterbildschirm Gegenstände auswählen und verschiedene Situationen bestätigen.

► ITEMS (GEGENSTÄNDE)

Zeigt die Gegenstände an, die Jack und Ryu im Moment besitzen. Bewege den Cursor und verwende Knopf A, um auszuwählen.

ÜBER DRAGSTAR UND BATTERIE

Bewege den Cursor auf „Dragstar", dann drücke Knopf A, um ihn zu verwenden. Dann zeigt die Anzahl an Batterien, wie oft Du den Dragstar reiten kannst.

► STATUS

Zeigt die Stärke von Jack und Ryu an. „EX“ sind Erfahrungspunkte. Wenn Du Feinde besiegst, steigen Deine Erfahrungspunkte und der Level wird höher. Der Level zeigt Deine Geschicklichkeit an. Je höher der Level, desto stärker sind die Figuren.

► EQUIP

Zeigt die Waffen und Schilde an, die Du besitzt. Die Gegenstände, die Du haben kannst, sind: Schlagverstärker, Schwert, Schild, Robe, Talisman, Amulett, Lichter, Wurfsterne. (Wurfsterne sind der einzige Gegenstand, von dem Du mehr als nur einen tragen kannst).

► TREASURE (SCHATZ)

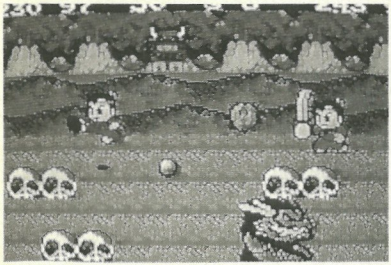
Zeigt alle Schätze an, die Du eingesammelt hast.

► MONEY (GELD)

Zeigt die Geldmenge an, die Du besitzt. Wenn Du besiegt wirst, teilt sich die Geldmenge in die Hälfte.

Im 2-Spieler-Modus, werden die Gegenstände, Kraft, Schätze, Geld usw. geteilt. Du kannst nicht nur für Dich sammeln. Achte auf gutes Teamwork und verwende die erreichbaren Gegenstände klug.

AUF IN DEN KAMPF! - DER KAMPFBILDSCHIRM



BLOCK/FELSEN

Wenn Du darauf schlägst, erscheint eine Schatzkiste. Hole sie Dir, um verschiedene Gegenstände einzusammeln.

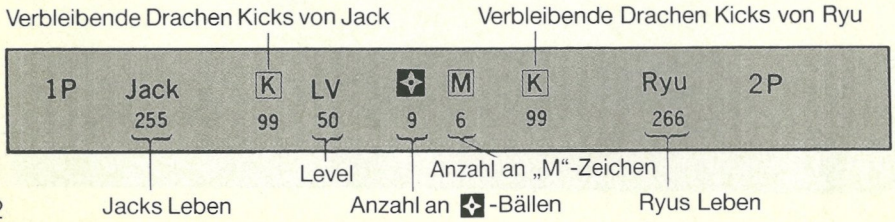
TEICH

Wenn Du hineinfällst, wird Deine Stärke halbiert.

SCHNELLE DURCHGÄNGE

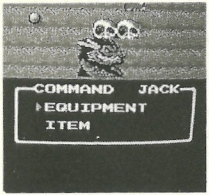
Liegen sich auf beiden Seiten des Bildschirms gegenüber.

ANZEIGEN



GEGENSTÄNDE AUSSUCHEN UND BENUTZEN

Auf dem Kampfbildschirm erscheint das Kommandofenster unten auf dem Bildschirm, wenn Du gleichzeitig A und B Knopf (oder den Start Knopf) drückst.



EQUIPMENT

Wähle entweder den Schlag oder das Schwert. Der Gegenstand, mit dem Du Dich ausrüstest, wird durch ein „E" markiert. Um zu wechseln, bewege den Cursor und drücke Knopf A. Wenn sechs „M"-Zeichen gesammelt wurden, kannst Du den „Mighty Ball" verwenden, wähle dafür „Equipment" auf dem Kampfbildschirm.

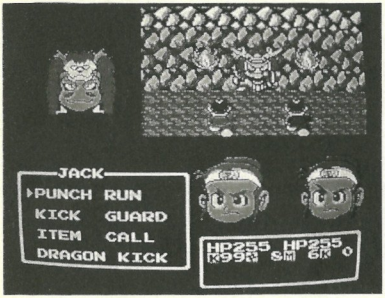
ITEM (GEGENSTAND)

Wähle einen Gegenstand, indem Du den Cursor bewegst und dann Knopf A drückst.

Jack und Ryu können ihre Stärke und Erfahrung steigern!

Wenn Du Feinde besiegst und Erfahrungspunkte sammelst, steigt der Level und die maximalen Punkte für körperliche Stärke und Abwehrkräfte steigen ebenfalls. Beide Spieler erhalten immer gleich viel Stärke. Im 2-Spieler-Modus werden die körperliche Stärke und die Anzahl an Drachen-Kicks einzeln angezeigt.

WIE MAN ZURECHTKOMMT



Es gibt auch Kommandokämpfe. Du wirst an diesen voll animierten, aufregenden Kämpfen Spaß haben. Um zu kämpfen, wähle das gewünschte Kommando.

Ein guter Rat

Whoo, Überraschung! Beide Spieler können diesen Kommando Kampf mitmachen. Du und Dein Partner könnt einen Schlachtplan ausarbeiten. Sogar, wenn Du alleine bist, kannst Du Dir einen Partner herbeirufen. Wähle das Kommando „CALL", dann kommt Ryu und kämpft automatiscch mit.

SEI KOOPERATIV!

1. Da Du einen Partner hast, kämpfe nicht alleine. Wenn einer von Euch gegen Feinde kämpft, sollte der andere Gegenstände einsammeln.

2. Die mächtigen Feinde erscheinen! Machst Du Dir Sorgen um Deine Stärke? Manchmal ist es notwendig, vor Feinden wegzulaufen. Wenn Du nicht schnell genug bist, verwende ein „Skateboard“ um zu entkommen (alle beide können entkommen).

3. Kämpft gemeinsam gegen die stärkeren Feinde! Einer sollte den Feind anlocken und der andere sollte ihn dann angreifen, wenn er gerade nicht aufpaßt.

4. Wenn einer von Euch besiegt wurde, kann er im Geschäft wiederbelebt werden.

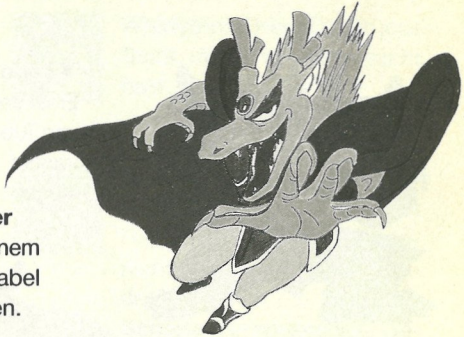
SPIELFIGUREN

Hier sind unsere Helden Jack und Ryu!

DIE ZWÖLF HIMMLISCHEN WESEN
(Freunde aus dem Paradies, die Jack und Ryu weiterhelfen!)

WIR SIND DER YOMA CLAN!

▲**Tub-a-Tummy**
Er ißt alles, wirklich alles!



▼**Der Swoopster**
Er zerstört mit seinem scharfen Schnabel und seinen Klauen.

▲**Devillian**
Er ist der härteste Soldat des Yoma Clans! Er wartet in der Feuerburg auf Jack und Ryu!

▲**Bull-Ony**
Der Rowdie im Yoma Clan! Sogar seine Kameraden weichen ihm aus.

▼**Land-Guard**
Er ist der Untergebene von Tub-a-Tummy. Du kannst ihn leicht besiegen!

▲**Sumoguru**
Er ist ein Monster, das in der Wüste erscheint und wieder verschwindet.

GEGENSTÄNDE

Süßes Brot Stellt 40 Lebenspunkte wieder her. (Im 2-Spieler-Modus bei beiden Spielern.)

Fleischbrot Stellt die gesamten Lebenspunkte wieder her.

Medizin Belebt Deinen besiegten Partner wieder. Aber nur, wenn Du im 2-Spieler-Modus spielst.

Skateboard Damit entkommst Du einem Kampf.

Whirlybird Bringt Dich in jede Stadt, die Du bereits besucht hast.

Dragstar Läuft mit ultrahoher Geschwindigkeit, ohne mit Feinden in Kontakt zu kommen. Weißt Du, wo Du ihn finden kannst?

Batterie Ein notwendiger Gegenstand für den Dragstar. Du kannst je nach Anzahl der Batterien verschieden oft reiten.

Gegenstände, die aus Felsen kommen

„K"-Zeichen Erlaubt Dir, den Drachen-Kick zu verwenden. (Siehe Seite 7)

✧-Ball Erlaubt Dir, Wurfsterne oder den „Surger" zu verwenden.

Herz Stellt Deine Lebenskraft um eine bestimmte Punktezahl wieder her.

Boo-Bombe Das ist eine Überraschungsbombe, die ein Erdbeben verursachen kann. Wähle Kommando „Item".

Whirlybird Manchmal kann man ihn mitten im Kampf bekommen. Wenn Du Glück hast!

„M"-Zeichen Wenn Du sechs Zeichen sammelst, kannst Du den Mighty Ball verwenden. Wähle Kommando „Equipment".

Totenkopf Nimmt Dir alle „M"-Zeichen, die Du bereits gesammelt hast. Uurgh!

Gegenstände, die Du verstärken kannst

Diese Gegenstände können langsam von Jack und Ryu verstärkt werden. Einige Gegenstände können in Geschäften gekauft werden. Du mußt nach anderen Gegenständen Ausschau halten. Sammle sie weise und verstärke Deine Kraft. Die richtigen Waffen müssen je nach den gegenüberstehenden Feinden aufgerüstet werden.

○ **Schwert** Du mußt es haben, um gegen die „Drachen"-Familie zu kämpfen.

○ **Schlag** Einige Feinde können nur durch Schläge besiegt werden!

○ **Schild** Er wehrt Kugeln von angreifenden Feinden ab, wenn sie von vorne kommen.

○ **Robe** vermindert die Kraft der Yoma-Kampfbälle um die Hälfte.

○ **Talisman** Ein mystischer Talisman verlangsamt die Angriffe und Bewegungen des Yoma Clan.

○ **Amulett** Heilt Dich von der Magie eines Feindes.

○ **Licht** Scheint in der dunklen Halle und zeigt die wahre Farbe der unsichtbaren Feinde.

○ **Wurfsterne** Du kannst die Wurfsterne abschießen, um Feinde zu schwächen.

Noch mehr Gegenstände

Tiger Schwert Eine Person, die dieses Schwert besitzt, kann den „Kombinierten Kreuzangriff“ durchführen.

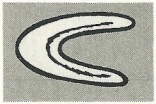
Prisma Schwert Ein legendäres heiliges Schwert. Es streckt alles nieder.

Crush Schlag
Verstärkt die Stärke der Schläge.

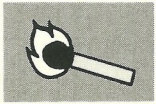
Eisenklauen Verstärken die Kraft Deiner Schläge. Aber da steckt noch etwas anderes hinter diesem Gegenstand, was ...?

Spiegel Schild Er reflektiert die feindlichen Stein-Transformationsstrahlen auf sie zurück.

Talisman – y Du mußt ihn besitzen, um den Donner von Blu Boltar zu besiegen.



Bumerang
Wurfsterne fliegen und kommen zurück, wie ein Bumerang.



Streichholz
Zeigt die wahre Farbe der unsichtbaren Feinde.

GUTE RATSCHLÄGE TEIL 1

Ballon Club in Hynen.
Wenn Du in den Ballon Club in der ersten Stadt, Hynen, gehst, kann es schwierig werden, weiterzukommen.
Die Qualifikation, um diese Übung zu schaffen, ist, daß Du 20 Ballons in 70 Sekunden zerplatzen mußt. Es ist sehr schwierig!

Jetzt verraten wir Dir ein Geheimnis.
1. Verwende die Drachen-Kicks (drücke Knopf B und dann das Steuerkreuz).
2. Zerplatze die Ballons in Deiner Nähe mit Salto-
Kicks (versuche, sie nicht zu verfehlen).
3. Achte auf die verbleibende Zeit.
Nun geht es wieder weiter!!

GUTE RATSCHLÄGE TEIL 2

Es gibt bestimmte Zonen oder Regionen, wo du leicht einen „F-Ball“ (eine Quelle für Wurfsterne) oder ein „K“-Zeichen (eine Quelle für Drachen-Kicks) finden kannst.
Wenn Du solche Gebiete findest, notiere sie Dir. Das Sammeln und Aufheben von „F“- und/oder „K“-Zeichen ist für Deine Strategie sehr nützlich!

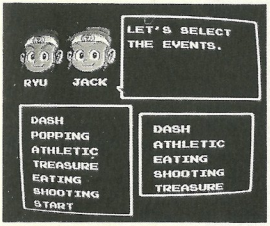
GUTE RATSCHLÄGE TEIL 3

Die Stadt Deli-Chous
Um den Tub-a-Tummy in Deli-Chous zu besiegen, mußt Du das Amulett II haben. Aber wo ist es?
Suche es im Haus des Bürgermeisters. Aber sei auf der Hut!

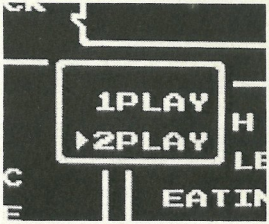
Cilly City
Huh, Huh, Huh? Jeder hier spricht komisch . . . Aber laß Dich von dem, was sie sagen, nicht verwirren. Besuche jedes Haus in der Stadt!
Du wirst einige Hinweise finden.

WETTKAMPF-MODUS

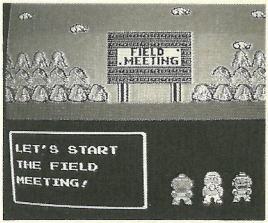
Du kannst maximal fünf von sechs Bewerben auswählen. Wenn Du keinen Gegner hast, keine Sorge, das Spiel sorgt dafür.



1. Das ist das Menü, in dem Du den gewünschten Bewerb auswählen kannst. Nachdem Du gewählt hast, bewege den Cursor auf „Finish“ und drücke Knopf A.

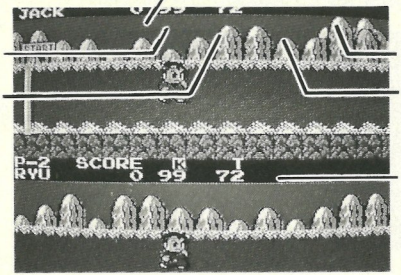


2. Wähle die Anzahl der Spieler. Wenn Du den 1-Spieler-Modus wählst, stellt der Computer Deinen Gegner.



3. Nun geht es los! Auf die Plätze, fertig, los!

Der Bildschirm im Wettkampf-Modus



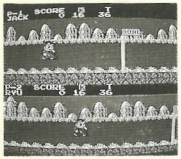
Controllerführung

Dieselben Bedingungen wie für die Trainingsstufe. Siehe Seite 10.

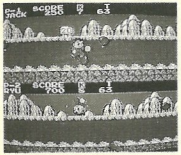
NOTIZEN

DIE BEWERBE IM WETTKAMPF-MODUS

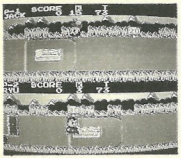
Du kannst aus sechs Bewerben wählen.



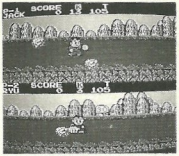
1. Der 50-Meter-Lauf
Drücke Knopf A dauernd. Laufe auf das Ziel zu.



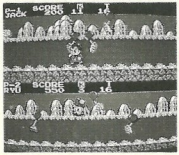
2. Ballons-Zerplatzen-Rennen Versuche, so viele Ballons wie Du kannst, zu zerstören. Jeder Ballon hat einen unterschiedlichen Punktewert.



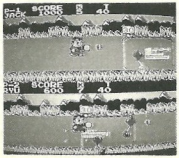
3. Das athletische Rennen Laufe ins Ziel, aber weiche den Blöcken und Teichen aus, indem Du sie überspringst. Drücke Knopf B und springe mit gutem Timing.



4. Die Schatzsuche
In einem der Felsen befindet sich ein Schatz. Schlage darauf, um ihn zu finden.



5. Das Eß-Rennen Versuche, nur den Kuchen zu essen. Wenn du einen Ballon zerplatzt, bevor Du einen Kuchen ißt, bekommst Du keine Punkte.



6. Das Schießspiel
Ziele auf den Punkt mit Deinen Wurfsternen. Wenn Du die Ballons zuerst zerplatzt, bekommst Du keine Punkte.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System ™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0 66 2-88 14 76

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-0 61-31 18 818

21214

Manufactured by CULTURE BRAIN. INC. 2-5-7 Taihei Sumida-ku, Tokyo Japan 130 CULTURE BRAIN™ is a trademark of CULTURE BRAIN INC.
Package designed and produced by CULTURE BRAIN INC.
TM and © 1991 CULTURE BRAIN INC. All rights reserved.

Vertrieb Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.
A-5027 Salzburg

Printed in Japan